

AÑO I
NUMERO 5
Julio 2012
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
CADASH
DRAGON BALL Z BUYU RETSUDEN
GOLDEN SUN + GOLDEN SUN:
LA EDAD PERDIDA
JURASSIC PARK
MIKE TYSON'S PUNCH OUT!
REVISIÓN
MEGAMAN (2010)
MEGAMAN
GET EQUIPPED 2009
ESPECIAL
FATAL FURY
VISIÓN PERIFÉRICA
MENACER

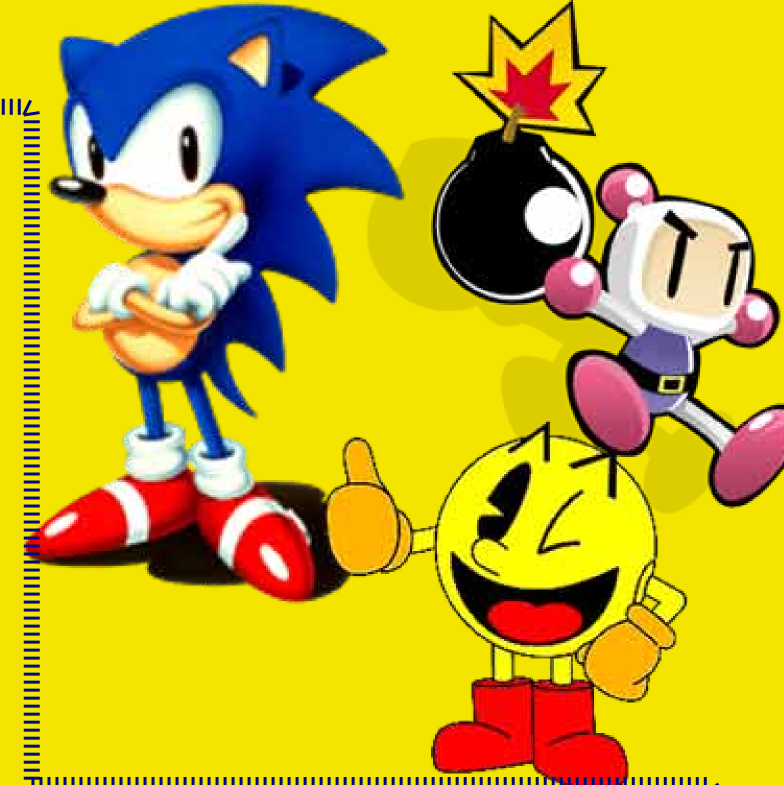
Con el calor del verano llega el número 5 de Bonus Stage Magazine. Para quien no lo sepa, se pueden descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y también se admiten cualquier tipo de sugerencias, comentarios, localización de erratas y demás en nuestra pagina de Facebook o por correo electrónico:

Bonussm@hotmail.com

Cualquier jugador de los 90 habrá reconocido al momento al tipo rubio con el chaleco rojo y la estrella blanca que ocupa nuestra portada, y es que hemos decidido dedicar el Especial de este número a una de las sagas mas míticas de los juegos de lucha: Fatal Fury.



Saga que con el tiempo terminó "siendo absorbida" por la de King of Fighters (al igual que pasó con Art of Fighting) pero que posee una gran cantidad de títulos que vale la pena conocer.

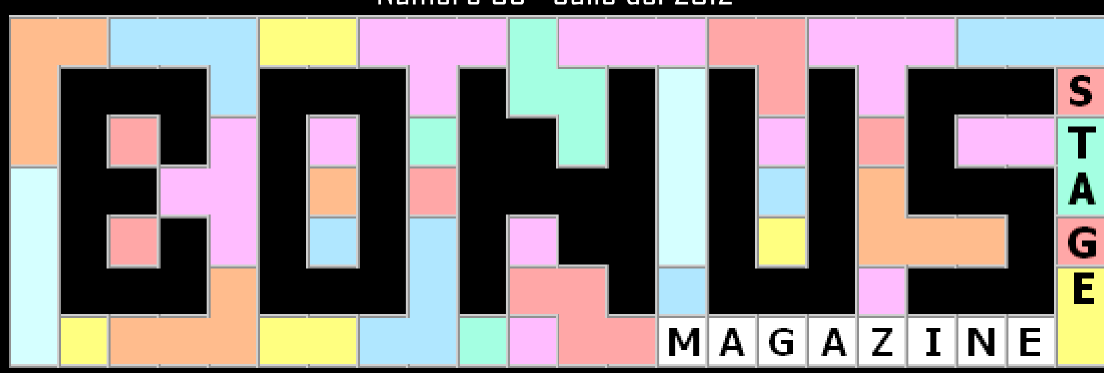
El resto de nuestras secciones se mantienen como siempre, Análisis de diversos sistemas, la Revisión de una película bastante reciente que no es muy conocida debido a ser un Fan Film, en la Medalla De Plata repasamos la trayectoria de un personaje mítico de Castlevania y en la Visión Periférica comentamos un periférico "amenazante" de Mega Drive.

Esperemos que os guste, disfrutad del verano y hasta el siguiente número.



Skullo

Número 05– Julio del 2012



ÍNDICE

ANÁLISIS

Cadash por Skullo 4
Dragon Ball Z Buyu Retsuden por SuperAru 6
Golden Sun & Golden Sun:La edad perdida por El Mestre 8
Jurassic Park por Skullo 10
DMike Tyson's Punch Out! por Skullo 12

VISIÓN PERIFÉRICA

Menacer porSkullo 14

REVISIÓN

Megaman (2010) por Skullo 17

MEDALLA DE PLATA

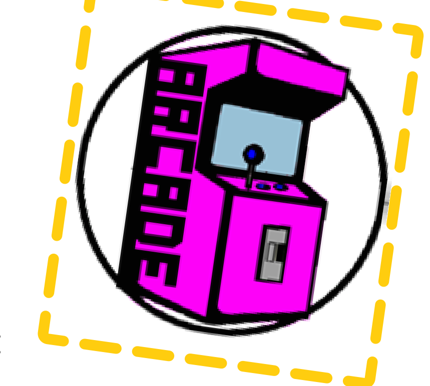
Alucard por Skullo 22

ESPECIAL

Saga Fatal Fury por El Mestre 25

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

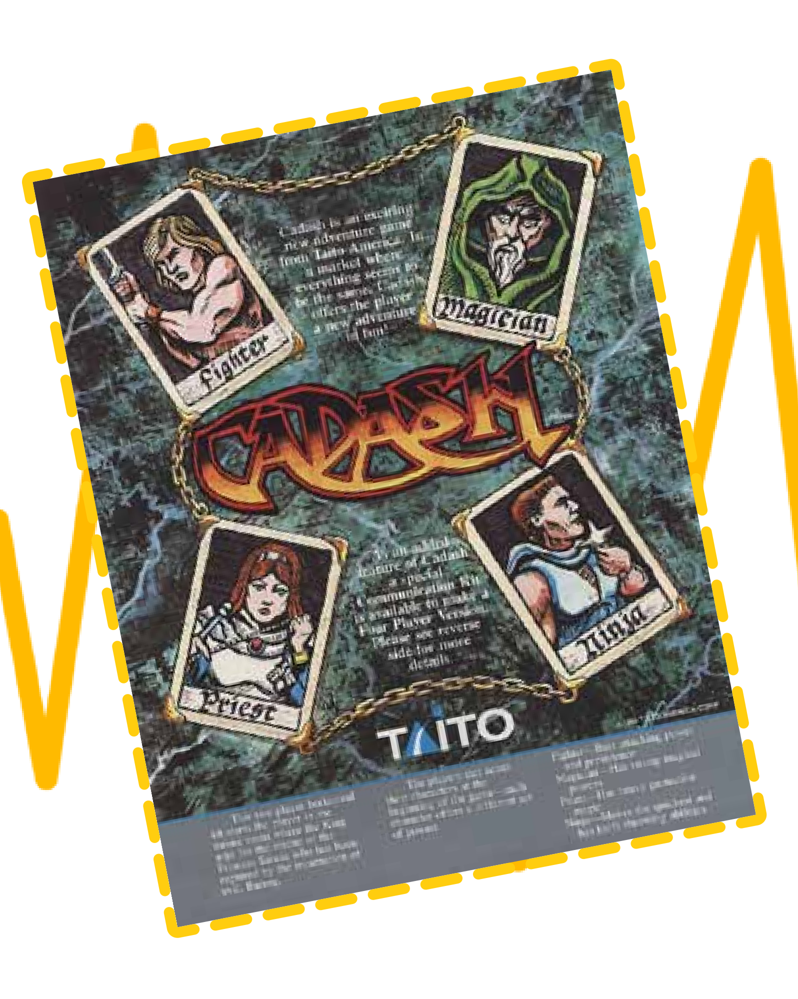


CADASH

1-4 JUGADORE

AVENTURA

TAITO 1989



Cadash es un juego desarrollado por Taito que llegó a los salones recreativos en 1989. El juego en sí, mezclaba la jugabilidad de un juego de avance lateral, con elementos de un RPG, dando una aventura bastante entretenida, donde hasta 4 jugadores (2 en cada recreativa) podían manejar al guerrero, el mago, el ninja y la sacerdotisa en su búsqueda de la princesa.

Gráficos:

Los personajes están muy bien hechos, son grandes, diferentes y encima cambian los sprites y el color cuando compramos armas y armaduras. Los personajes secundarios también tienen muy buen aspecto, y la mayoría de enemigos tienen un buen tamaño y un aspecto colorido, sobretodo los enemigos finales que suelen ser el doble de grandes que los personajes.

Los escenarios son bastante sencillos, choca ver que a veces hay cosas detalladas en los fondos (como algunos cielos) y otras en primer plano muy simples (agua que no se mueve). Pese a eso, los escenarios son bastante variados y en general, no desentonan con los personajes.

Sonido:

Las músicas suelen dividirse en dos tipos, por un lado la música tranquila de los pueblos y por otro la de las partes de acción, mas rápidas y amenas, en ambos casos son bastante buenas.

Los sonidos, son bastante típicos, no sobresalen demasiado pero al menos no se hacen pesados, y eso tiene bastante mérito en un juego en el que hay zonas en las que no paran de salir enemigos.

Jugabilidad:

Los 4 personajes del juego poseen habilidades diferentes que afectaran a la jugabilidad de una manera u otra. El guerrero es totalmente ofensivo, aunque no posee (casi nunca) ataques a distancia, la sacerdotisa puede ayudar al grupo con sus habilidades, el mago es el típico perso-

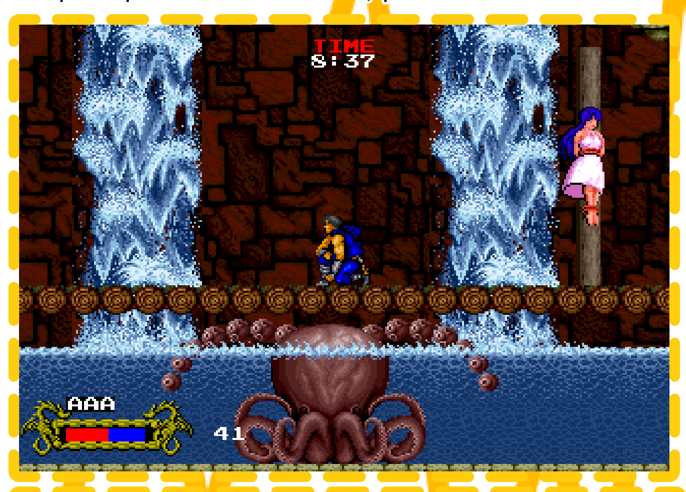


Los cuatro héroes disponibles

naje que ha de quedarse en la retaguardia lanzando sus hechizos, y el ninja es bastante rápido y puede lanzar sus estrellas hacia diferentes direcciones, lo que lo hace muy versátil.

Cadash es un juego de manejo sencillo: un botón para saltar y otro para pegar o hablar con la gente, de esta manera avanzaremos en el juego, recorriendo los diversos escenarios, matando enemigos (necesario para subir nivel) y cumpliendo nuestros objetivos.

Ya que, al tratarse de una aventura, veremos que hay que ir cumpliendo una serie de misiones, buscar a personajes determinados e interactuar con los objetos que encontremos o nos den. Si bien es cierto que no es un juego demasiado complejo, nos hace pensar un poco, pero tampoco podemos dormirnos, pues tendremos un tiempo límite que nos acosará, aunque podemos hacer que aumente de varias maneras.



¡Acaba con el Kraken!

En los diferentes pueblos podemos comprar armaduras, y armas que darán nuevas habilidades a los personajes (por ejemplo, el guerrero puede comprar una espada que le permite disparar bolas de fuego, o el ninja puede comprar un disparo triple) además de otros objetos que nos ayudaran como el reloj (que aumenta el tiempo), el antídoto (que nos protege del veneno) o las Hierbas curativas (que nos rellenaran vida). Además de poder dormir en la posada y restaurar nuestra vida totalmente.

Duración:

Completar Cadash no es algo imposible, si bien es cierto que algunas partes pueden ser bastante difíciles, en general no nos atormentará demasiado, siempre y cuando nos hayamos equipado bien. Aunque su duración general queda por debajo de 1 hora, hay que tener en cuenta que también podemos "despistarnos" en la búsqueda de determinados objetos, y que (para un juego de recreativa) es una duración muy aceptable.



El primer enemigo final

El hecho de que los personajes sean tan diferentes entre sí, le da una buena rejugabilidad (aunque obviamente las misiones serán las mismas) y su multijugador es muy agradable (y facilita bastante el juego).

Conclusión:

Cadash es un juego muy interesante, su jugabilidad de clásico juego en 2D y las variaciones que ofrecen su parte de RPG lo vuelve un juego muy entretenido. Es cierto que tiene aspectos mejorables, pero para un juego de 1989 no me veo capaz de ponerle muchas pegas, y por lo tanto lo recomiendo.

Este juego tuvo una conversión para Mega Drive (donde no salían la sacerdotisa ni el ninja) y otra para Turbografx, ambas versiones tienen cambios con respecto a la versión de recreativa, pero también vale la pena probarlas.

Skullo



El pueblo de los Gnomos





DRAGON BALL Z BUYU RETSUDEN

1 2 JUGADORES

LUCHA

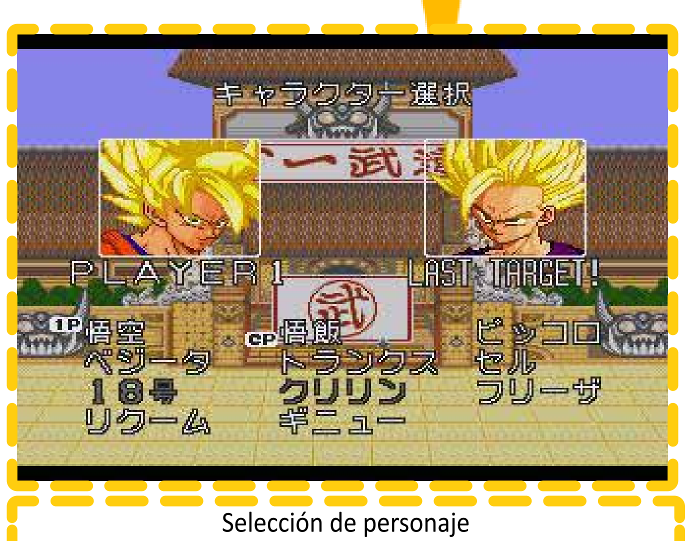
TOSE SOFTWARE 1994



Con la gran acogida que tuvo Dragon Ball Z Super Butoden en la consola de 16 bit de Nintendo, Tose software quería aprovechar el tirón de la serie que en su país natal estaba apunto de terminar. Así que la compañía sacó a finales de 1993 DBZ Super Butoden 2 (La Legende Saien en Europa) para Super Nintendo, que fue un éxito sin precedentes y quiso extender su éxito a la maquina mayor de SEGA.Así nace Dragon Ball Z Buyüretsuden (L'Appel du Destin en Europa), aunque en Japón, donde la consola de SEGA estaba de capa caída, el juego pasó un poco por alto, en Europa tuvo un gran éxito de ventas.

La etapa en la que transcurre el juego esta entre saga Namek y la saga Cell. De la saga Namek aparecen Freezer y dos de las Fuerzas Especiales mas fuertes a mi parecer, Likum y Ginyu, de la saga Cell, encontramos a C-18, Trunks del futuro y al mismísimo Cell. El resto los personajes de siempre o casi siempre por que aparecia Krilin por primera vez en un juego de lucha de Dragon Ball Z, asi quedaría el plantel del juego: Son Goku (Super Saiyan), Son Gohan (Super Saiyan 2), Piccolo, Vegeta (Super Saiyan), Trunks del futuro (Super Saiyan), Cell (Perfecto)Nº18, Krilin, Freezer (Forma Final),Likum y Ginyu.
Bien, después de saber el plantel del juego, vamos con algunos de sus aspectos técnicos y las opciones de juego que nos ofrece.

En el menú nos encontramos con el modo historia, en el cual variaran los rivales según el personaje que escojas, por ejemplo con Son Goku su rival será Gohan y el rival de

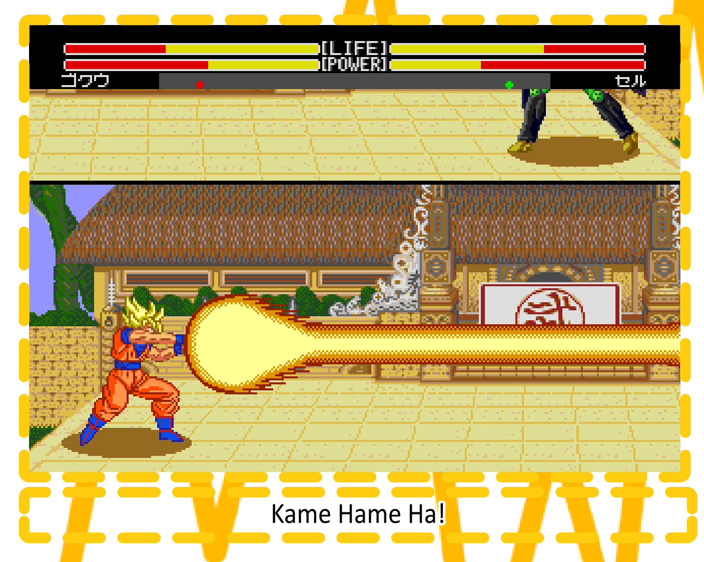


Selección de personaje

Gohan será Cell. Después tenemos el modo jugador contra ordenador, jugador contra jugador y ordenador contra ordenador, como final tenemos las opciones donde podremos modificar la dificultad del juego, test de sonido y finalmente la lista de comandos.

Gráficos:

No es precisamente que este juego lleve al limite la consola, pero creo que la razón es por que la pantalla partida se lleva parte del proceso del x68000 de Mega Drive, ya que no estaba preparada para hacer algo así, obviando este detalle hay que decir que se parece mucho a la versión de Super Nintendo,



Kame Hame Ha!

con las carencias típicas del color. El juego no destaca pero les quedó muy bien.

Sonido:

Las músicas de este juego les va como anillo al dedo, aunque su calidad no sea excepcional, son muy buenas y pegadizas.

En los sonidos FX flojea la cosa, ya que veo ausencias en personajes como Piccolo, C18 y Son Gohan entre otros.

Jugabilidad:

El control es bastante bueno, contando que es un juego japonés y lo jugamos a 60hz como dios manda y si hacemos el truco para que vaya un poco mas rápido, mejor que mejor.

Duración:

Bueno este tema es un tanto subjetivo, ya que al ser un juego lucha, aparte de la historia siempre podrás hacer combates contra



Trunks y Likum luchando

tus amigos, aun así tiene bastantes personajes y cada uno con su historia y final.

Conclusión:

A pesar de que el juego estuvo bajo la sombra del Super Butoden 2 de Super Nintendo, hay que remarcar que es un juego muy bueno y que en algunos aspectos como las animaciones de los personajes estaban algo mas trabajadas, y si no tenias la 16 bits de Nintendo, podías disfrutar de este otro Dragon Ball Z.

Superfiru



Intro del juego

ANALISIS



GOLDEN SUN
GOLDEN SUN
LA EDAD PERDIDA





Por el año 2001 y 2002, en Japón, y el 2002 y 2003, en Estados Unidos y Europa, Camelot Software lanzó estos dos RPGs los cuales se podría decir que es el mismo juego partido en dos por su extensa historia.

Hace mucho tiempo, en Weyard, el mundo de este juego, la humanidad llegó a la cima de la civilización y la sabiduría gracias al poder de la alquimia. Este poder también daba paso a otras ambiciones como la dominación y la vida eterna, pero los sabios expertos supieron ver esto a tiempo y sellaron el poder de la alquimia en el Templo Sonne del Monte Aleph antes de que la ambición del hombre destruyera el mundo. Junto al templo se formó la aldea de Tale, sus habitantes sabían usar el poder mágico de la psinergía, eran llamados adeptos, así que protegerían el templo de cualquier amenaza durante muchas generaciones, ya que sus descendientes heredarían este poder.

Una noche, un grupo intentó asaltar el templo para liberar el poder de la alquimia, no lo consiguieron, pero en el incidente desaparecieron varios familiares y amigos del protagonista, Hans. Por lo visto, para liberar el poder de la alquimia, se necesita coger cuatro estrellas elementales del templo, cada una permite encender un faro que se encuentran en distintas partes del mundo, muy alejados entre ellos. Tres años después del incidente, los supervivientes de los asaltantes intentan de nuevo robar las estrellas elementales, esta vez lo consiguen, aunque Hans logra quedarse con una. Así que nuestro héroe acabará formando un grupo de cuatro adeptos para perseguir y detener al grupo que intenta encender los faros.

1-2 JUGADORES

RPG

CAMELOT 2002 2003

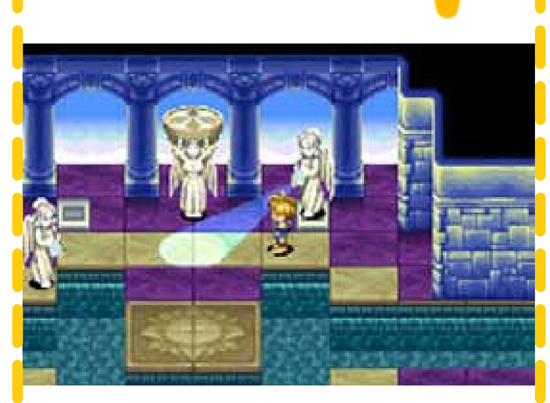
En la segunda parte llevamos al grupo que quiere encender los faros porque según ellos sin el poder de la alquimia el mundo se está destruyendo poco a poco y para salvarlo necesitan liberarlo. Llega un punto en que los dos grupos se ponen de acuerdo para trabajar juntos, ¿pero se ponen de acuerdo para evitar que los faros se enciendan o para encenderlos?, si queréis saberlo tendréis que jugar.

Gráficos:

Como pasa normalmente en los RPGs, los gráficos no son el punto fuerte, ahora bien, aunque los personajes se vean pequeños y "cabezones" y las localizaciones se vean un poco simples, tiene suficientes detalles como para reconocer bien a los personajes y para que los escenarios no sean parecidos entre ellos. A la hora del combate, gráficamente mejora, los personajes, los enemigos y las invocaciones se ven bien proporcionados y bien hechos, las técnicas y magias tienen buenos efectos gráficos y de luz.
En la segunda parte se pueden observar detalles algo mejorados, aunque básicamente es prácticamente igual que la primera, además, el segundo juego tiene algunas intros con ilustraciones muy buenas. Hay que decir que en los dos juegos el nombre de algunos protagonistas es distinto tanto en la versión japonesa, como en la americana, como en la europea.

Sonido:

La verdad es que no hay demasiados efectos sonoros mientras estamos en las distintas localizaciones, uno de los sonidos más destacables es el que han puesto en las conversaciones emulando la voz del personaje y que éste está hablando, algunos piensan que esto queda bien, otros piensan que este sonido es molesto. A la hora del combate, la cosa cambia, hay varios efectos de sonido para las distintas técnicas y magias, la combinación de los efectos visuales y los de sonido está bastante bien conseguida.



En las mazmorras debemos resolver Puzzles

El compositor Motoi Sakuraba consiguió que la banda sonora de estos juegos fuera una obra maestra, ambientando perfectamente cada situación del juego.

Jugabilidad:



Garet contra uno de los muchos enemigos

Mientras no estamos luchando podemos caminar o correr, interactuar con los personajes e investigar distintos objetos para conseguir pistas y así avanzar en la aventura, hasta aquí es como en muchos RPGs. El sistema de combate, aunque es por turnos, es diferente y original. Primero decidimos si queremos luchar o huir, una vez decidimos luchar, hay que elegir lo que hará cada miembro del grupo, una vez hecho todo, se ve el ataque tanto de todo el grupo como del enemigo al mismo tiempo, de esta manera cada turno se resuelve de una forma dinámica, lógicamente ataca antes el que tiene más agilidad.

Hay varias opciones de ataque, podemos atacar con el arma, la cual tiene un cierto porcentaje de hacer un golpe crítico que se refleja porque el personaje hace una técnica especial con el arma. Tenemos la magia, que en este juego se llama psinergía, hay todo tipo de magias de ataque, curación y otros efectos. También podemos defendernos para que nos quiten menos cuando nos ataquen o usar distintos objetos curativos o con otros efectos. Por último podemos hacer uso de los djinns, unas pequeñas criaturas mágicas que nos ayudan a aumentar nuestros poderes, durante el juego debemos conseguir el máximo de djinns posibles para que nuestros personajes sean lo más poderosos posible, éstos están repartidos por todo el mundo.



Hans muestra una poderosa Psinergía

Los djinns dan mucho juego, hay de cuatro tipos, tierra, aire, agua y fuego, según como los combinemos en los personajes, estos cambiarán de profesión y tendrán psinergías distintas. Los djinns tienen dos estados, asignado y preparado, los djinns asignados a un personaje harán que éste sea más poderoso, los djinns preparados harán que luego a la hora del combate se puedan hacer distintas invocaciones según los que sean seleccionados. Asignar y preparar djinns se puede hacer tanto fuera de combate como en medio de combate, si se prepara un djinn en medio de combate, éste hará un ataque mágico y pasará a estado preparado.

Duración:

El primer juego dura unas 20-30 horas, el segundo dura unas 40-50 horas, los dos se pueden alargar considerablemente si queremos conseguir suficiente nivel para tener todas las psinergías y luchar con algún jefe opcional del juego, los cuales siempre son más difíciles que el jefe del final del juego, así que sería como un reto. Como veis, si juntamos las dos partes, nos sale un RPG bastante largo. Además el juego tiene un curioso modo para dos jugadores, en donde se enfrenta el grupo de cada jugador para ver quién es el mejor.



Hay que interactuar con los personajes

Conclusión:

Es un RPG muy bueno y uno de los mejores de Game Boy Advance, es muy recomendable tanto para la gente que se dedica a jugar a RPGs por su buena historia y sus retos con los jefes opcionales, como para la gente que se inicia a jugar a RPGs, ya que es bastante asequible. Si se dispone de medios, lo mejor es jugar a los dos juegos seguidos, ya que van totalmente ligados y así no se pierde el hilo. Si se juega solo el primero, la historia queda muy en el aire, si se juega solo el segundo, uno se pierde con la historia. A la hora de pasar la partida guardada del primer juego al segundo, es recomendable hacerlo con dos consolas conectadas por cable link o apuntarse el password largo, para que así, los cuatro personajes de la primera parte aparezcan en la segunda parte exactamente igual como estaban en nuestra partida.



Aquí el personaje más equilibrado, Nadia



Otra muestra de psinergía por parte de Félix

El Mestre

ANALISIS

JURASSIC PARK



I JUGADOR

AVENTURA

OCEAN 1993



El éxito de Jurassic Park hizo que se lanzaran muchos juegos basados en la franquicia. En este análisis me centraré en la versión de Super Nintendo, en la que manejábamos a Alan Grant en una aventura enorme que alternaba su desarrollo entre zonas exteriores (al estilo Action RPG) y zonas interiores (al estilo shooter en primera persona)

Gráficos

Los gráficos en exteriores son muy buenos, con sprites grandes y coloridos. Algunos enemigos tienen un tamaño considerable (los Triceratops y el T.Rex) y están muy bien hechos. Los escenarios también están muy detallados, pese a estar limitados a la representación del parque (jungla, montañas y edificios). En Interiores la cosa cambia, aunque los sprites de los enemigos no son malos, los veremos demasiado pixelados si nos acercamos a ellos (aunque es normal que eso ocurra). Los escenarios son detallados y están bastante bien, pero todas las habitaciones de un mismo edificio se parecen demasiado, provocando que nos perdamos fácilmente.

Otra cosa que me llama la atención es el excesivo tamaño de todo, la puntuación es enorme, los mensajes de ayuda ocupan toda la pantalla, las vidas y la munición están representadas repitiendo el mismo símbolo varias veces en vez de tener un valor numérico que nos indique la cantidad. Este exceso de información no molesta porque todo es semitransparente, pero podrían haberlo puesto de otra manera (especialmente los mensajes de los personajes)

Sonido

Posiblemente el mejor apartado del juego (pese a no tener el tema principal de la película). En las partes exteriores la música irá cambiando según la zona del parque que estemos explorando. Cada melodía tiene un estilo propio y nos sumergen muy bien en el juego. En interiores tenemos una única música que crea una atmosfera de suspense, pese a que es bastante buena podemos llegar a cansarnos de ella, quizás por eso incluyeron dos músicas diferentes cuando subimos a los ascensores.

Los efectos de sonido también son buenos, tenemos diferentes sonidos para los enemigos, las armas, incluso para cuando obtenemos ítems particulares (botiquines, vidas, tarjetas de identificación)

Jugabilidad

Al igual que el resto del juego, la jugabilidad queda dividida en dos, por un lado tenemos la exploración en los exteriores y por otro la de interiores.

En exteriores el control es sencillo, movemos a Grant con la cruceta, tenemos dos botones para disparar (y si presionamos select cambiaremos al tercer arma) uno para saltar, uno para recoger ítems del suelo y los botones L y R para quitar los mensajes de texto que aparecerán en el momento mas inoportuno. En interiores, los botones de usar armas se mantienen, pero el botón de salto y el de recoger ítems no hacen nada, L y R sirven para girar hacia los lados (aunque también podemos hacerlo moviéndonos con la cruceta). Si disponéis de un ratón de Super Nintendo, conectadlo en el puerto 2 y podréis usarlo en los interiores, yo lo he probado y no deja de ser curioso, aunque se me hace mas cómodo usar el mando.



Los Raptors nos acecharán constantemente

El control en interiores se lleva la peor parte de la jugabilidad, no es que los controles sean malos es que el movimiento por los edificios es bastante brusco y pasa un buen rato hasta que



Explorando los edificios

te acostumbras. Otra cosa que hace empeorar la jugabilidad es la ausencia de mapas, en exteriores no es tan importante, pero en interiores resulta vital.



Uno de los "discretos" mensajes

Duración

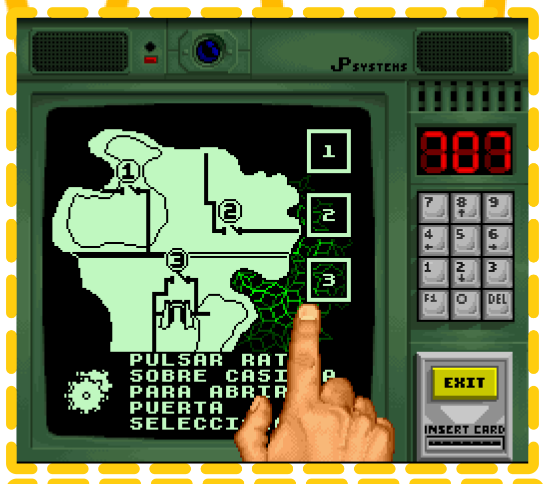
Para completar el juego tendremos que cumplir una serie de misiones de las cuales nos iremos enterando por los mensajes (traducidos al español) que salen cuando toquemos los diferentes "sensores" repartidos por el parque.

Para poder llevar a cabo esas misiones tendremos que ir explorando todo el parque y los edificios varias veces, obtener diversos objetos para poder avanzar (como las tarjetas de identificación) utilizar los diferentes ordenadores que encontraremos (para abrir y cerrar las puertas principales, activar los sensores, pedir ayuda a tierra firme) además de tener que conseguir todos los huevos repartidos en la isla.



Ha llegado la hora de comer

Como se puede ver, el juego es muy completo y además es bastante complejo, pues en muchas situaciones tendremos que ir a un ordenador específico para llevar a cabo una tarea determinada y en ningún sitio nos dicen cual es. Tampoco se puede salvar partida ni hay passwords, hay que pasarse el juego de una sola sentada, lo que hace que sea realmente difícil de terminar.



Hay que interactuar con los ordenadores



No te olvides de buscar los huevos

Conclusión

Jurassic Park es un juego muy ambicioso, mezcla varios estilos, tiene un buen apartado técnico, un mundo extenso para explorar y sus misiones son bastante variadas. Lamentablemente sus principales fallos (no poder salvar partida, no tener mapas y que las misiones son complejas y no te las dicen claramente) le restan muchos puntos, ya que aunque te guste el juego, avanzar requiere un gran sacrificio. Pese a ello yo recomiendo que la gente lo pruebe, pues me parece uno de los mejores juegos de la franquicia.



ANALISIS

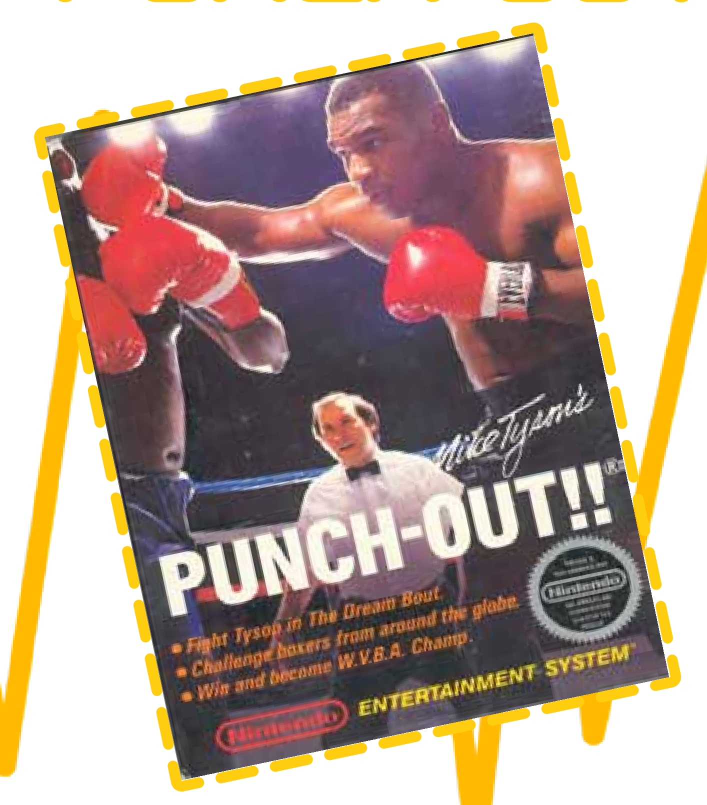
MIKE TYSON'S PUNCH OUT



1 JUGADOR

BOXEO

NINTENDO 1987 - 1990



Una de las sagas mas veteranas de Nintendo es Punch Out!. Tras dos versiones en Arcade, dio el salto a la NES bajo el nombre de Mike Tyson's Punch Out! en 1987 y posteriormente como Punch Out en 1990 (y sin Mike Tyson). El juego en sí era un intento de adaptar el Arcade a la NES, obviamente con algunos cambios debido a la diferencia de potencia entre ambas plataformas. A nivel de historia nos presentó a un pequeño luchador llamado Little Mac, que gracias a la ayuda de su entrenador (Doc Louis) intentara ser el campeón de la World Video Boxing Association.

Gráficos:

El apartado grafico del juego es muy bueno, los personajes son grandes y bastante coloridos, quizás el arbitro (Mario) y nuestro protagonista se lleven la peor parte, pero solo por su pequeño tamaño, ya que a nivel de sprite cumplen bastante bien. El ring y el público son bastante sencillos, pero no quedan mal. Las ilustraciones antes de los combates y las partes de entrenamiento también están muy bien hechas.

Sonido:

Cada personaje tiene una corta melodía que lo representa, y luego pasamos a oír el tema clásico de Punch Out durante el combate, la melodía del entrenamiento es muy simpática y pegadiza.

Por otro lado los sonidos son muy básicos, algunos golpes, el sonido de la estrella y unos extraños ruidos que se supone que es la voz del árbitro contando, nada sobresale demasiado, aunque no empañan el resultado final.

Jugabilidad:

Los combates en Punch Out son de 3 minutos y habiendo un máximo de 3 asaltos, si no hemos tumbado a nuestro rival (ya sea dejándolo KO o tirándolo 3 veces en un asalto) el arbitro decidirá el ganador.
El control de Mac es sencillo, con izquierda y derecha esquivamos, dándole abajo nos cubrimos y dándole dos veces abajo nos agachamos, con los botones A y B pegaremos y si presionamos arriba daremos golpes en la cara. Si golpeamos a nuestro rival en el momento



Los contrataques te darán estrellas



Apúntate el Password

justo nos dará una estrella, a partir de ese momento, si presionamos START podremos hacer un Uppercut, pero hay que ir con cuidado, ya que si nos golpean nos quitaran las estrellas. Otra cosa a tener en cuenta es que Mac puede llegar a cansarse (por ejemplo pegando golpes que el rival se esté cubriendo) si eso ocurre se pondrá de color lila y no podrá pegar, para poder recuperarnos tendremos que esquivar un par de golpes de nuestros rivales. Por ultimo, el botón SELECT vale para rellenar la vida de Mac al principio de los asaltos (tenemos que presionarlo cuando sale la pantalla negra con Mac, Louis y su rival), pero solo podremos usarlo una vez por combate.



Tyson no se andará con tonterías

Con esto aprendido solo falta sobrevivir a los diferentes rivales, ya que cada uno tiene sus técnicas especiales y sus puntos débiles, algunos de ellos pueden ser tumbados de un solo golpe si encontramos el momento oportuno, pero ellos también pueden tumbarnos a nosotros, así que hay que ir con mucho cuidado. Afortunadamente los controles son bastante buenos y no fallan.

Duración:

Para completar Punch Out debemos superar más de 10 combates y por ultimo al campeón. Puede parecer sencillo o corto, pero la verdad es que cada personaje nuevo nos puede costar bastante, algunos de ellos incluso pueden desesperarnos. Obviamente, estudiando sus rutinas pueden llegar a superarse en unos segundos, pero para eso habrá que jugar bastante. Para no tener que empezar cada vez del principio, el juego dispone de Passwords.

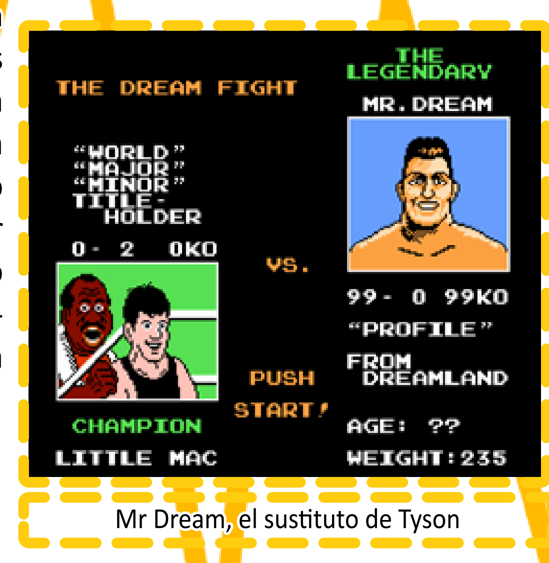


Busca el punto débil de tus rivales

Lamentablemente no hay modo a dos jugadores ni nada por el estilo, así que la duración se basará en las ganas que tengas de seguir jugando.

Conclusión:

Punch Out es una prueba de como adaptar un juego de Arcade a una maquina de potencia inferior con un resultado excelente. Es un juego muy divertido, la jugabilidad es muy buena y engancha bastante, así que es muy recomendable para los que busquen un buen juego de boxeo.



Mr Dream, el sustituto de Tyson



En cuanto puedas usa el Uppercut

Skullo



MENACER



Uno de los periféricos mas clásicos y famosos son las pistolas, casi todas las consolas clásicas, han tenido algún tipo de pistola con sus correspondientes juegos de disparo. En la era de los 16 bits, las pistolas parecían “poca cosa” y tanto Sega como Nintendo decidieron sacar unos trastos enormes para demostrar la superioridad sobre los sistemas mas antiguos, cambiando las pistolas por Bazookas (en aquella época era muy llamativo lo del Bazooka, te hacía pensar que las pistolas no valían para nada o algo así).

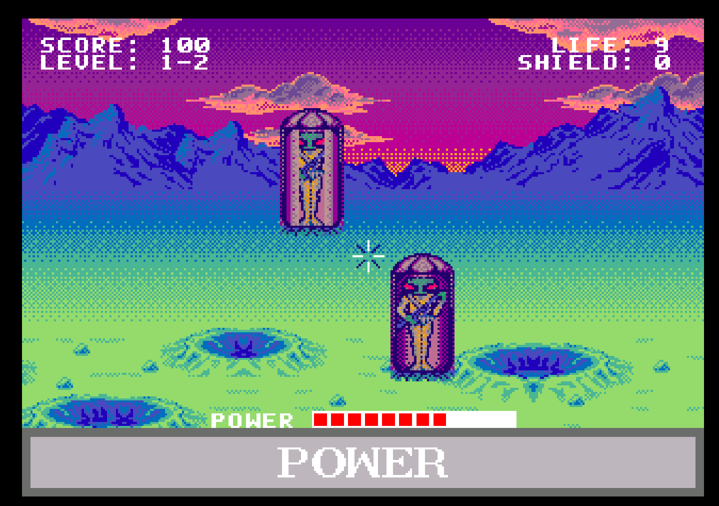
Si bien es cierto que a nivel práctico una pistola es mucho mas cómoda que un bazooka, el Super Scope de Super Nintendo y el Menacer de la Mega Drive son dos de los periféricos mas míticos de su época. En este número hablaré del bazooka de la 16 bits de Sega y algunos de sus juegos.

Antes que nada, comentar que el Menacer permitía ser montado de diferentes maneras (para representar diferentes armas) aunque era algo mas visual que otra cosa.

Para poder usarlo necesitábamos: el receptor para que recibiera la señal, unas cuantas pilas y por supuesto, algún juego compatible. Sin duda el juego indicado para probarlo era el Menacer 6 games que venía incluido con él.



Menacer 6 Games: Pest Control



Menacer 6 Games: Space Station Defender

En ese cartucho teníamos 6 minijuegos diferentes para probar nuestra puntería:

Pest Control: Había que buscar y eliminar una serie de insectos antes de que se coman la comida.

Space Station Defender: En este juego irán apareciendo “capsulas” que contienen enemigos alienígenas a los que tendremos que disparar antes de que nos disparen a ellos a nosotros.

Ready, Aim Tomatoes!: Toe Jam y Earl son las estrellas invitadas de este juego, donde tendremos que lanzar tomates a los enemigos. Es posiblemente el que mejor luce de todos.

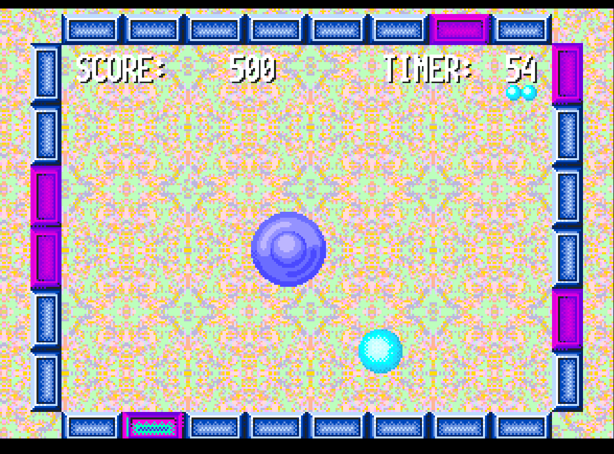
Whack Ball: En este juego tenemos que dirigir una pelota hacia las paredes para que vaya golpeando los diferentes bloques (se podría decir que es una especie de variante del Arkanoid)

Frontline: En este juego veremos aparecer diferentes vehículos militares por ambos lados de la pantalla y si, hay que cargárselos a todos.

Rockman’s Zone: Mientras la cámara se mueve, debemos disparar a los enemigos y evitar disparar a los inocentes.



Menacer 6 Games: Ready, Aim Tomatoes!

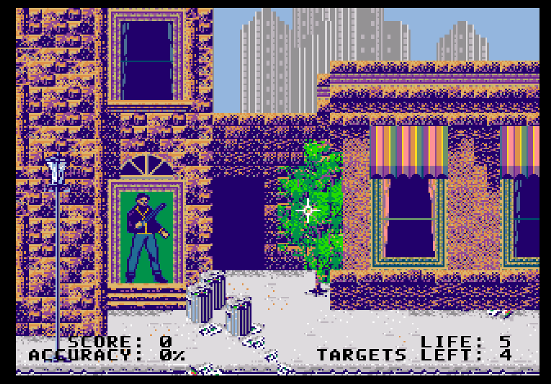


Menacer 6 Games: Wackball

Como se puede ver por las fotos, los juegos son bastante sencillos, pero valen para hacerse una idea de lo que ofrece el Menacer, y el camino a seguir por los juegos que vendrían mas adelante.



Menacer 6 Games: Frontline



Menacer 6 Games: Rockman’s Zone

Como suele pasar con estos periféricos, no salieron muchos juegos de Mega Drive que lo utilizaran, aunque había títulos tan llamativos como el conocidísimo Terminator 2 Arcade Game (posiblemente sea el juego que mas recuerda la gente al pensar en el Menacer) o Bodycount.



T2: The Arcade Game



Body Count

La escasa lista de juegos disponibles para el Menacer se podía aumentar ligeramente si teníamos el periférico por excelencia de Sega, el Sega Mega CD. Resulta curioso el hecho de que haya mas juegos de Menacer en Mega CD que en cartucho de Mega Drive. En cualquier caso, si queréis disfrutar del Bazooka de Sega plenamente, o por lo menos tener mas variedad de títulos a elegir, es recomendable que probéis algunos de los siguientes juegos:

Corpse Killer: Este título tiene la particularidad de que podía ser jugado con el Mega CD o con el Mega CD y el 32X a la vez. En cuanto al juego, podíamos decir que era una mezcla entre película y juego de disparos en el que teníamos que acabar con zombis.

Crime Patrol: Este juego es un típico Shooter sobre raíles, en el cual somos un policía novato que lucha contra el crimen, conforme avancemos en el juego, mejoraremos profesionalmente.



Corpse Killer

Crime Patrol

Mad Dog McCree y Mad Dog II: The Lost Gold: Estos dos juegos son también shooters sobre raíles, pero ambientados en el salvaje oeste.

Who Shoot Johnny Rock?: En este juego tomamos el papel de un detective privado en el Chicago de los años 30.

Snatcher: Esta genial aventura está basada en un mundo donde la mayoría de la población humana ha muerto a causa de un arma química. Años después de ese desastre empiezan a aparecer en el mundo una especie de “biodroides” que se dedican a matar a la gente. Guillian Seed, el protagonista, tendrá que detenerlos.



Mad Dog McCree



Snatcher



Y con esos juegos termina el comentario sobre el Menacer, uno de los periféricos mas llamativos (visualmente hablando) de la 16 bits de Sega.





MEGAMAN (2010)

Hace ya muchos años que Capcom se sacó de la chistera un juego que trataba sobre un robot que debía detener a sus enemigos usando las habilidades que aprendía al derrotarlos. Esa fórmula se repitió y mejoró durante muchos, muchos años, haciendo que Megaman estuviera presente en prácticamente todas las generaciones de consolas, dividiendo su franquicia en diversas etapas diferentes.

Este film trata sobre los orígenes del héroe (Megaman de NES) y tiene la particularidad de estar hecho por fans. Así que tenemos una película de Megaman sin un gran presupuesto, pero hecha por alguien que conoce bien sus personajes e historia. ¿Vale la pena verla? Ahora lo veremos.

Ficha de la Película:

Titulo:Megaman

Dirección: Eddie Lebron

Producción: David Horowitz, Daniel Horowitz y Eddie Lebron Sr

Guión: Eddie Lebron

País: Estados Unidos

Año: 2010

Duración: 91 minutos

Historia del videojuego:

Los 6 Robot Masters creados por el Dr Light para ayudar a los humanos han enloquecido. Al parecer un antiguo compañero suyo (el Dr Wily) los ha reprogramado para que le obedezcan. Rock, uno de los robots ayudantes del Dr Light, será modificado para poder acabar con los Robot Masters y detener al Dr Wily.

Historia de la película:

Los Doctores Light y Wily han creado una serie de Robots que ayudaran a los humanos en los trabajos mas duros. Ante tal noticia todos los medios de comunicación empiezan a interesarte por el Dr Light dándole una rápida fama dejando al Dr Wily totalmente al margen. Tras una discusión Light despide a Wily, lo que lo llevará a reprogramar a los Robot Masters para que siembren el caos. El Dr Light modificará a su último robot (Rock) para que pueda combatir contra ellos y detener a Wily.

Bueno, como se puede ver, la historia viene a ser la misma, quizás el único cambio significativo es que en el juego Megaman fue creado antes que los Robots Masters y en la película después, y eso es un detalle sin importancia.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

La televisión acude al laboratorio del Doctor Thomas Light para dar una noticia sobre su nuevo invento, los Robot Masters. Estos 6 robots han sido construidos con la finalidad de ayudar a los humanos en trabajos pesados o peligrosos y son el motivo por el cual el Doctor Light es el hombre más famoso del momento, dejando totalmente de lado a su compañero el Doctor Albert Wily (co-creador de los Robot Masters).

Tras la entrevista, Light y Wily discuten sobre cómo hay que aprovechar la fama para poder sacar un beneficio y reconocimiento mayor, pero Light tiene unos planes totalmente opuestos a Wily. Él quiere crear un nuevo robot "humano" para averiguar si uno de los primeros robots que hicieron entre ambos (Blues), se estropeó o simplemente tenia sentimientos y se marchó porque



era un solitario.
El Doctor Wily intenta hacer entrar en razón a Light, dejándole claro que los robots no tienen sentimientos y que no pueden ponerse en ese momento a hacer otro robot "humano" por capricho, recordándole que con ese fin ya tiene a Roll. Pero Light da un paso mas allá y le dice a Wily que esta vez lo hará solo, por lo cual Wily está fuera del proyecto.

Tras esto, Light crea a Rock, un robot que le ayudara en el laboratorio. Él y Roll deciden pasar un rato al aire libre mirando la ciudad, donde son vigilados por un tipo extraño que lleva gafas de sol. Ese tipo, al parecer, sabe que Rock es un robot.

Por otro lado el Dr Wily ha decidido vengarse reprogramando a los Robot Masters para que le obedezcan, y los manda a la ciudad para que destruyan todo lo que puedan. Rock, Roll y Light ven en la televisión lo sucedido, justo en el momento en el que Wily aparece para explicar que es el quien domina a los robots y que la ciudad está en su poder.
Tras esto, Rock es modificado para poder combatir contra los robots de Wily, convirtiéndose oficialmente en Megaman. Tras salvar la ciudad de los Robot Masters estos se separan y Megaman tendrá que ir uno a uno contra ellos.

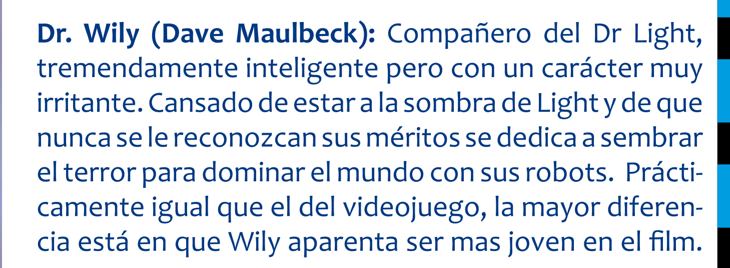
El primero será Iceman, y con la derrota de este, Megaman obtiene su habilidad de lanzar hielo, que utilizará para terminar con Fireman, y luego usará la habilidad de este para acabar con Bombman. Tras un descanso se enfrenta a Cutman y lo gana con las bombas de Bombman (pese a que en Megaman 1 la debilidad de Cutman era el arma de Gutsman). Elecman (haciendo honor a su leyenda) le pone las cosas muy difíciles a Megaman, que es salvado por el tipo raro de antes, que casualmente es Blues (Protoman), el robot desaparecido que construyeron Wily y Light.

Una vez aclaradas las cosas, Megaman vuelve a la carga para vencer a Gutsman, provocando que Wily use su fortaleza voladora para arrasar la ciudad. Mientras tanto Megaman tendrá que enfrentarse al Yellow Devil que prácticamente casi acaba con él, pero Blues (ya vestido como Protoman) le salvará la vida otra vez.

Ante esta situación Wily traza un nuevo plan, ha construido su propia versión de Megaman, que secuestrara a Roll para atraer al verdadero a una muerte segura. Tras otra actualización Megaman se dirige al castillo del Dr Wily (mientras escuchamos una versión del segundo tema de Wily de Megaman 2) y tras ganar a su clon se enfrenta a Wily quien, tras ser derrotado intenta huir. Lamentablemente no llega muy lejos y acaba pidiendo perdón de rodillas suplicando por su vida (muy típico de él). FIN

Los personajes

Dr. Light (Edward X Young): Es un famoso científico, creador de los Robot Masters. Creó a Megaman y Roll para que fueran su familia y cree firmemente que los robots pueden (y deben) tener sentimientos. El Dr Wily del juego, mas o menos es igual, el típico científico bueno que nunca busca hacerle daño a nadie. El actor que lo interpreta se parece bastante al diseño original.







Dr. Wily (Dave Maulbeck): Compañero del Dr Light, tremendamente inteligente pero con un carácter muy irritante. Cansado de estar a la sombra de Light y de que nunca se le reconozcan sus méritos se dedica a sembrar el terror para dominar el mundo con sus robots. Prácticamente igual que el del videojuego, la mayor diferencia está en que Wily aparenta ser mas joven en el film.

Megaman(Jun Naito): Robot creado por Light para ser su ayudante (y su familia). En cuanto Wily empieza a sembrar el caos, se arma de valor para enfrentarse a él. Mas o menos es igual que lo que ocurre en el juego, así que es bastante fiel, aunque el actor que lo interpreta no me parece apropiado (no entiendo porque pusieron a Megaman, Roll y Protoman de asiáticos, la verdad).







Roll (Jeanie Tse): Robot ayudante (y ama de casa) del Dr Light. Mientras que Megaman se plantea lo que significa ser robot en vez de humano, ella prefiere disfrutar de lo que tiene. El papel de Roll en el juego es prácticamente el mismo, hacer de "hermana" de Megaman (y de asistenta del Dr Light). La actriz que la interpreta va vestida de manera muy similar a la del juego, y eso ayuda a su parecido.

Protoman (Sung Mo Cho): Fue creado por Wily y Light, debido a un error desarrolló ideas propias y decidió vivir solo, sin recibir ordenes de nadie. En la película ayuda a Megaman para que venza a Wily. En el juego, apareció por primera vez en Megaman 3 y se enfrentaba a Megaman (teóricamente para entrenarlo), antes de ponerse de su lado. El actor va bastante bien caracterizado para parecerse (aunque le falta el escudo) y es un buen detalle que suene su melodía en sus escenas.









Iceman (Wayne Chang): Robot Master diseñado para ayudar en climas muy fríos, demuestra tener una personalidad bipolar (sacada del juego Megaman Powered Up) y domina la congelación. Quitando sus poderes, no se parece en nada al del videojuego (en el que iba vestido con un traje de esquimal)

Fireman (Hugo Salazar Jr): Robot Master que domina el fuego, su personalidad (también sacada del Megaman Powered Up) lo define como una especie de super héroe defensor del bien. Pese a que su aspecto puede parecer muy cutre, creo que está bastante bien hecho para parecerse al del juego (lástima que no lleve siempre la llama de la cabeza encendida)









Elecman (Alan Fung): Robot Master que domina la electricidad, parece ser el más fuerte de todos, quizás en homenaje al juego original (pues era muy difícil vencerlo si no tenías el arma de Cutman). Físicamente no lleva una ropa ni mascara que le haga parecerse al del videojuego, aunque viste colores similares.

Cutman : Al contrario que los otros 3 Robot Masters, Cutman no está representado con ningún actor disfrazado, pues esta hecho con efectos especiales. Su diseño recuerda bastante al del videojuego, aunque sea de otro color y lleve cuchillas en las manos.







Gutsman : También hecho a base de efectos especiales, recuerda bastante al original y demuestra tener una gran fuerza bruta como el del juego. Parece ser uno de los Robot Masters mas duros y con mas personalidad.

Bombman : También creado por ordenador, Bombman tiene un parecido bastante grande con el original, además usa bastantes veces su técnica de lanzar bombas y eso es de agradecer, pues en el juego es lo único que hacía.



Conclusión:

Megaman es una película llena de contrastes, por un lado tenemos que su historia es muy fiel al juego y que solo se han añadido algunos cambios para darle mas profundidad e interés. Además todo el film está lleno de guiños a los juegos de Megaman, el dibujo de Sniper Joe en las noticias, diversas fotos del primer Megaman de NES, la escena de Wily pidiendo perdón de rodillas o el final de la película con Megaman subido en lo alto de un edificio (Como en Megaman 2) además de otros detalles, como la música de Blues, o las canciones de la película que son versiones de temas clásicos de Megaman.

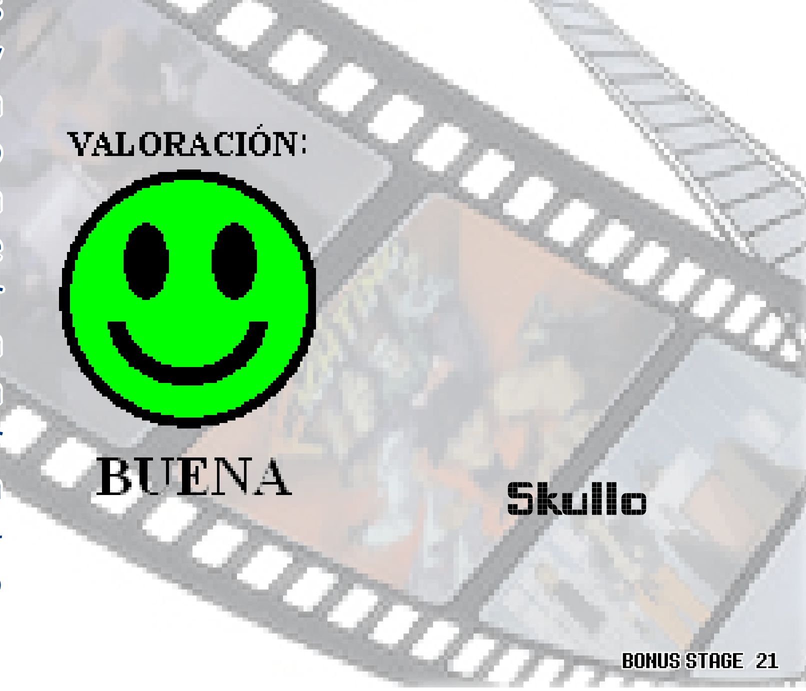


Por otro lado, el aspecto visual se resiente mucho, a día de hoy estamos acostumbrados a unos efectos especiales casi impecables, y esta película hecha por fans no puede competir con eso, aun así hay que decir que muchos efectos cumplen muy bien (como el Yellow Devil) pero en general, las escenas de acción dejan mucho que desear (da la sensación de estar viendo un capítulo de los Power Rangers). Ese fallo también repercute en los Robot Masters, ya que 3 de ellos son actores y los otros 3 están hechos por efectos especiales, dando una sensación muy cutre (si todos fueran del mismo estilo habría quedado mucho mejor). Otro



fallo serian algunas interpretaciones, que dejan bastante que desear, o que el desarrollo de la película es muy sencillo (aunque claro, está basado en un juego de plataformas de finales de los 80, no se puede pedir mucho mas)

Si esta película hubiera sido una superproducción, habría salido perfecta. Sin embargo, todos sabemos que de haber sido así, habrían habido muchos cambios, y no se parecería prácticamente en nada al juego. Así que por mi parte, prefiero fidelidad y unos efectos pobres a tener que ver algo que no se parece en nada a lo que conozco. Por ese motivo creo que Megaman, es una de las mejores películas basadas en videojuegos que he visto y se la recomiendo a todo el mundo que no la haya visto.



Skullo

2 MEDALLA DE PLATA

ALUCARD

Castlevania Legends

Adrian Fahrenheit Tepes mas conocido como Alucard, es uno de los personajes mas populares de la saga Castlevania. Su nombre es simplemente Drácula al revés aunque esto no fue un invento de Konami, ya que se había utilizado anteriormente en otros sitios, como en la película "el hijo de Drácula" de 1943)

Siendo medio humano y medio vampiro se posicionó en contra de su padre, convirtiéndose en un aliado de los Belmont desde su primera aparición.

Castlevania III: Dracula's Curse (1989) es el juego que vio "nacer" a Alucard en Castlevania. Este juego era el tercero de la saga en la veterana NES y es considerado por muchos uno de los mejores. Una de las novedades mas llamativas que aportó este título era el hecho de que, además de a Trevor Belmont, podíamos usar a otros personajes (Grant, Sypha y Alucard).

Desde esta primera aparición, el hijo de Drácula dejó ver lo poderoso que era, también demostró tener un carácter aparentemente frío, directo, pero bondadoso, pues tras vencer al Conde él mismo se provocó un





Castlevania: Symphony of the Night

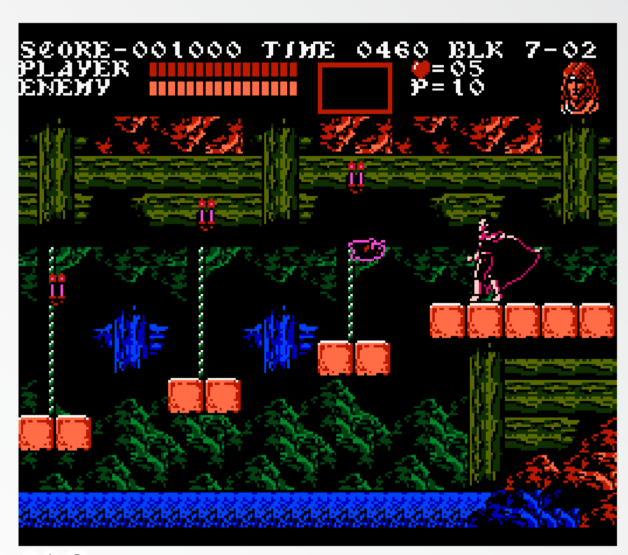
estado de “hibernación” para prevenir que sus propios poderes fueran una amenaza para la humanidad.
Con esta aparición Alucard desapareció temporalmente de los Castlevania durante casi una década. Pero en Konami tenían previsto hacer varios cambios en la saga y lo mejor estaba por llegar.
En 1997 apareció Castlevania: Symphony of The Night para PlayStation y Sega Saturn. Tras unos primeros minutos de juego donde llevábamos a Richter peleando contra Drácula que sirven de prólogo, empieza el juego de verdad, y descubrimos que el protagonista es el mismísimo hijo de Drácula.
Los que reconocieron a Alucard en ese momento seguramente se llevaron una sorpresa, pues su diseño había sido cambiado de manera radical. En Castlevania III tenia el aspecto de un vampiro estándar con cara de pocos amigos, mientras que en este nuevo juego aparece mucho mas afeminado y con una larga melena blanca. Este nuevo diseño sería el mas reconocido por los fans (en parte por la popularidad este juego) quedando el original como una mera anécdota. Eso ni significa que se “ignorase” la historia de Castlevania III pues dentro de Symphony of the Night había muchas referencias a ese juego (como el hecho de mencionar a Trevor Belmont, o que Alucard tuviera que pelearse contra una versión “zombi” de sus 3 ex compañeros)
Una vez dentro del juego, veíamos como Alucard iba al Castillo de Drácula, tras un encontronazo con la Muerte (que lo deja sin sus mejores armas) continua avanzando por el hasta llegar donde se encontraba Richter



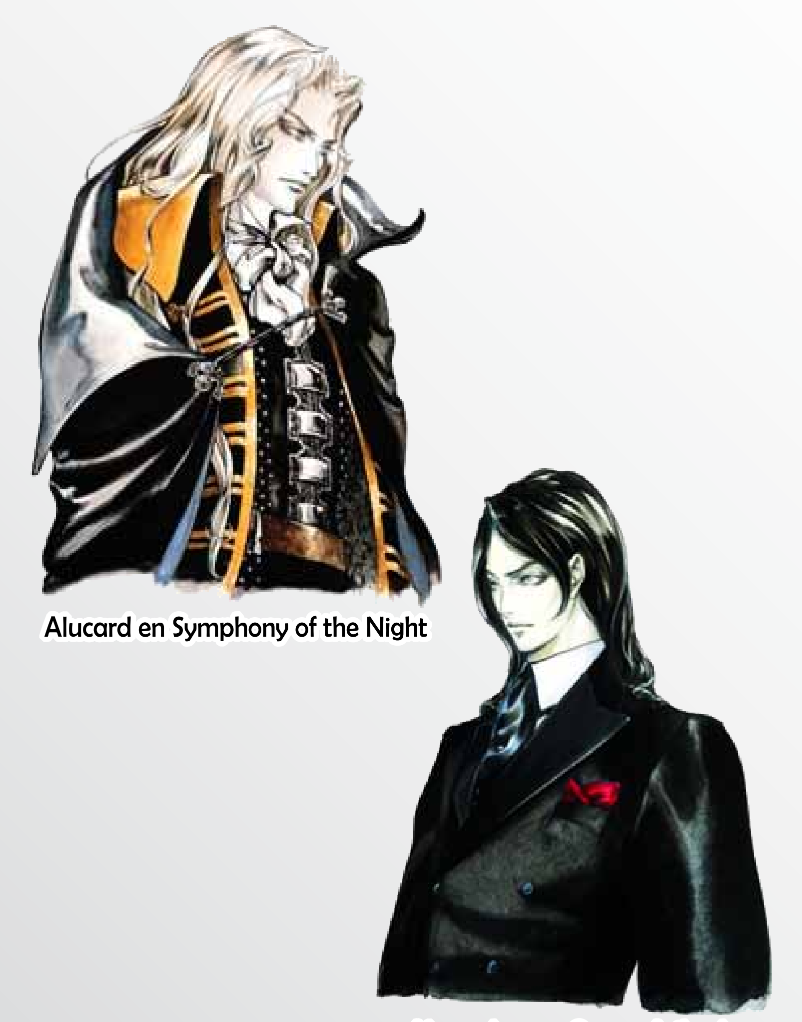
Genya Arikado en Aria of Sorrow

Belmont (que se encuentra en un estado de posesión). Tras derrotarlo y liberarlo, ellos dos y María Renard se enfrentan al Conde.
En este juego se hizo bastante hincapié en la historia de los personajes, por ejemplo se nos mostraba la muerte de la madre de Alucard (quemada viva, supongo que por haber sido acusada de Bruja) y como ella es quien le pide que no destruya a los humanos, lo cual seguramente hizo que Alucard se posicionara en contra de su padre.
Tras este magnifico título, los juegos de Castlevania siguieron saliendo, pero en ninguno de ellos se retomaba al hijo de Drácula como protagonista.
La siguiente aparición de Alucard fue en Castlevania Legends (1998) para Game Boy. En este título se nos situaba al principio de la historia de los Belmont, donde una joven chica (Sonia Belmont) poseía una serie de poderes especiales que se vieron potenciados gracias al





Castlevania III: Dracula's Curse



Alucard en Symphony of the Night

Alucard como Genya Arikado



Alucard en Castlevania III

entrenamiento con el propio Alucard, que en este juego volvería a tener un papel secundario.

Este titulo pasó sin pena ni gloria, en parte por haber salido solo para Game Boy y también por ser bastante malo, cosa curiosa si tenemos en cuenta que seguía el estilo de los dos primeros Castlevanias para Game Boy (que resultaron ser bastante buenos).

Pero también hubieron juegos que heredaron el estilo de Symphony of The Night, y fueron los de las consolas portátiles de Nintendo, así que la siguiente aparición de

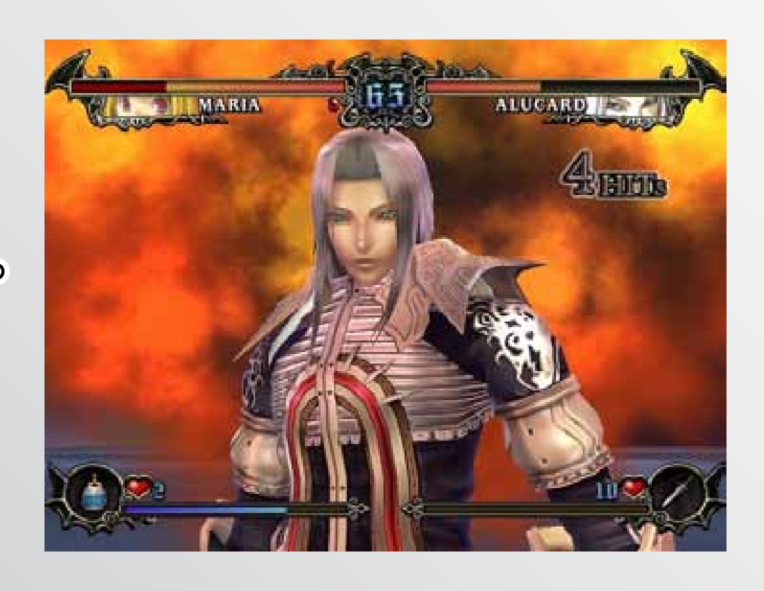


Castlevania: Harmony of Despair

Alucard parecía ser inminente en alguno de ellos.

Y terminó siendo así, concretamente en Castlevania: Aria of Sorrow (2003) para Game Boy Advance. Sin embargo la aparición de Alucard no solo era secundaria, si no que encima era bajo un "disfraz". El hijo de Drácula escondió su verdadera identidad bajo el nombre de Genya Arikado un agente del gobierno japonés, identidad que utilizó también en Castlevania: Dawn of Sorrow (2005) para Nintendo DS, aunque en este titulo terminó volviendo a su forma de Alucard (y también volvió a ser un personaje jugable).

En general esta ha sido la trayectoria del hijo de Drácula, que también ha tenido algunas apariciones en otros títulos mas recientes como el Castlevania Harmony of Despair (donde también reaparecerían muchos personajes clásicos de la saga) lanzado en 2010 como juego descargable para PlayStation 3 y Xbox 360 o el Castlevania Judgement (un pintoresco juego de lucha de Castlevania) lanzado en 2008 para la Wii.



Alucard en Castlevania Judgement

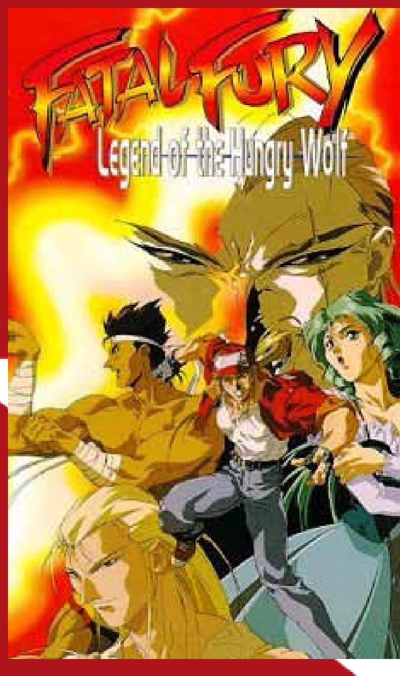




ESPECIAL
FATAL FURY
55 MEGS
1-2 PLAYERS
FATAL FURY
NEO GEO
P1
BIG BEAR
59
PUSH START
TUNG FU RUE
CREDITS 3
CREDITS 4
TOTAL
1400
PUSH START
COM
49
MAI SHIRANUI
FRANCO BASH
LEVEL 4
CREDITS 05
P1
1572500
39
TERRY BOGARD
W. KRAUSER
CREDITS 3
CREDITS 4
SNK
SEGA SATURN
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

ESPECIAL FATAL FURY

En este especial repasaremos una de las sagas de lucha uno contra uno más importantes de SNK, nada más y nada menos que Fatal Fury. Su título original en Japón es Garou Densetsu, que significa "la leyenda del lobo solitario", refiriéndose al protagonista de la saga, Terry Bogard, "mascota" oficial de SNK junto con Athena Asamiya, es por eso que en la saga King of Fighters estos dos personajes no se llevan muy bien.







El éxito de la saga hizo que se hicieran tres películas de animación. La primera cuenta los hechos de Fatal Fury: King of Fighters, la segunda corresponde a los hechos de Fatal Fury 2, la tercera película es una historia inédita que no ocurre en los juegos. También salieron algunos mangas contando, a su manera, la historia de los juegos.



Ahora vamos a dar un repaso a todos los juegos de la saga:

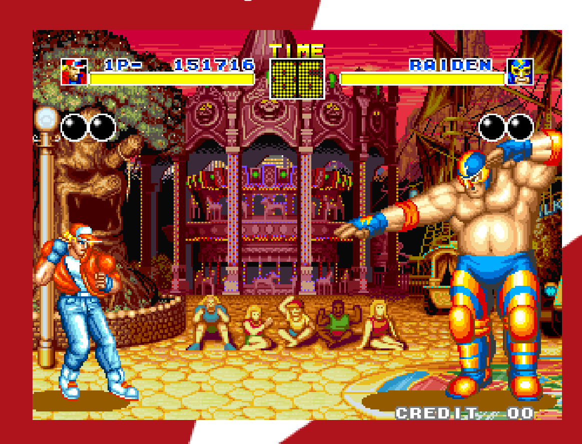
FATAL FURY
KING OF FIGHTERS (1991)

(Arcade, Neo Geo, Megadrive, Super Nintendo)



El jefe del crimen organizado de South Town, Geese Howard, organiza cada año el torneo de lucha King of Fighters. Este año, el protagonista de la saga, Terry Bogard, y su hermano Andy Bogard se presentan al torneo para vengarse de Geese, ya que tiempo atrás había asesinado a su padre, Jeff Bogard (por lo visto Geese y Jeff eran compañeros de entrenamiento y su maestro Tung Fu Rue eligió a Jeff para enseñarle técnicas secretas y eso no le gustó a Geese). Al final Terry consigue vencer a Geese, el cual cae de lo alto de un edificio y se le da por muerto.

Parece ser que este juego de SNK era la competencia directa de Street Fighter II de Capcom. En el modo arcade solo se podía escoger a Terry, Andy y el amigo Joe Higashi, aunque en versus se podían escoger a todos los personajes. Cada personaje contaba con su repertorio de golpes y sus tres o cuatro técnicas especiales que se realizaban con un sistema de juego de cuatro botones, puñetazo flojo y fuerte, patada floja y fuerte. Lo que diferenciaba este juego de otros es que se podía luchar en dos planos, de un salto se podía pasar de un plano a otro para esquivar ataques. Aunque hubieran dos planos para luchar, no se podía pegar de un plano a otro, había que dar el salto y pasar al otro plano para poder continuar el combate.









FATAL FURY 2 (1992)

(Arcade, Neo Geo, Megadrive; Super Nintendo, Game Boy)

Wolfgang Krauser, el hermanastro de Geese y miembro de una prestigiosa familia alemana, organiza un torneo para poder enfrentarse al hombre que venció a Geese. Para atraer la atención de los Bogard decide secuestrar a Mai Shiranui, la novia de Andy. Al final Terry también logra vencer a Krauser.



En este juego ya se podía cancelar ciertos golpes con ciertas técnicas especiales para realizar combos, además cuando quedaba poca vida, la cual parpadeaba en rojo, se podía realizar un ataque devastador o "súper" como hoy en día se dice. En el modo arcade se podían escoger a todos los personajes de la plantilla. En esta ocasión los combates sucedían en distintas localizaciones del mundo, en ciertas pantallas se podían reconocer monumentos importantes.



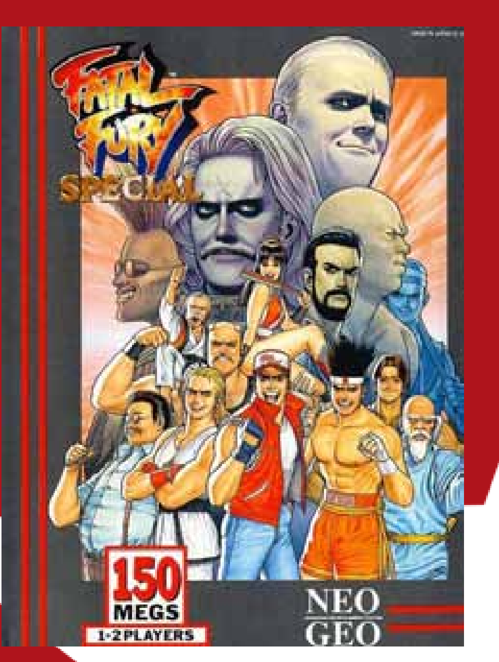






Fatal Fury Special (1993)

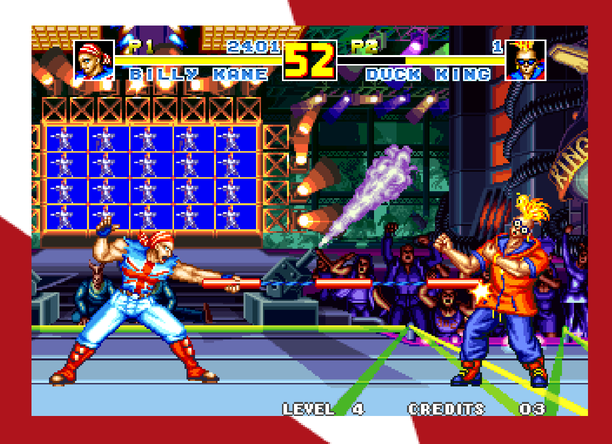
(Arcade, Neo Geo, Megadrive–Mega CD–, Super Nintendo, Game Gear, Turbo Duo)



Este juego es como un Fatal Fury 2 mejorado, ya que la historia es la misma, pero tiene más personajes, pantallas y algunas mejoras jugables, aunque básicamente es muy parecido a la segunda parte.

Tiene un invitado especial, Ryo Sakazaki de Art of Fighting, el cual también se puede controlar. En definitiva, es un Fatal Fury bastante completo para la época que era.









FATAL FURY 2 ROAD TO THE FINAL VICTORY (1995)

(Arcade, Neo Geo, PC, Sega Saturn)

Jin Chonrei y Jin Chonsu son los protectores de "Los Rollos de la Inmortalidad" los cuales han sido robados y los tienen que recuperar. Han descubierto que estos rollos se encuentran en algún lugar de South Town, así que los buscan junto a Ryuji Yamazaki, un villano que han contratado para que les ayude a buscar y les proteja. Geese sigue vivo y se ha enterado de la existencia de estos rollos, por lo tanto los quiere conseguir. Varios luchadores más también buscan estos rollos. Así que Terry también busca los rollos sobre todo para evitar que los consiga Geese. Mientras Terry se enfrenta con Yamazaki y los hermanos Jin, Geese aprovecha y consigue los rollos, ahora solo le falta averiguar cómo se usan.



En esta entrega hubo un cambio radical en los sprites de los personajes que duraría hasta el final de la saga de los Real Bout, también hay que mencionar que la banda sonora de este juego es bastante buena. La novedad es que habían tres planos para combatir, se podía pasar de un plano a otro dando un paso y esta vez se podía pegar de plano a plano sin necesidad de ir al plano en donde se encontraba el enemigo. Aunque hubieron cambios notables en la jugabilidad, el sistema de juego en general seguía siendo muy parecido a la entrega anterior.









Fatal Fury Real Bout (1995)

(Arcade, Neo Geo, Sega Saturn, Playstation)



Terry consigue encontrar a Geese antes de que averigüe como usar los rollos, y después de una dura batalla, le derrota haciéndolo caer (otra vez) desde lo alto de un edificio. Esta vez parece ser que Geese si que ha muerto, así que Terry adopta a su hijo, Rock Howard, y devuelve los rollos a los hermanos Jin. Jin Chonrei decide destruir los rollos para que nadie más vuelva a ir tras ellos y para hacer una vida normal junto a su hermano. El sistema de juego de cuatro botones cambió, ahora era puñetazo, patada, golpe fuerte y el cuarto botón servía para cambiar de plano o para pegar si el enemigo estaba en otro plano. Se seguían manteniendo los tres planos que habían en Fatal Fury 3, pero esta vez ciertos ataques grandes tenían "volumen" y pegaban en los tres planos a la vez, así que no todos los ataques se podían esquivar cambiando de plano. El repertorio de golpes y ataques especiales de los personajes aumentó, ahora cada personaje tenía una media de cinco ataques especiales.

El sistema de combos se hizo más sencillo, intuitivo y con más posibilidades de hacer combinaciones distintas, pudiendo combinar incluso los súpers. A parte de la barra de vida, en la parte inferior estaba la barra de energía, que se llenaba pegando al enemigo. Una vez llena durante unos segundos se podía hacer un súper. Cuando la vida bajaba y parpadeaba en rojo, se podían hacer súpers infinitamente, además, si con esta poca vida rellenábamos la barra de energía, disponíamos de unos segundos para realizar un súper más poderoso que el normal.

La mayoría de los escenarios del juego son destruibles por las esquinas, permitiendo así echar al enemigo fuera del escenario para ganar un round. Hay que decir que hasta ahora cada personaje tenía su escenario, en cambio en este juego solo hay unos cuantos escenarios, muchos menos que personajes.









Fatal Fury Real Bout Special (1996)

(Arcade, Neo Geo, Sega Saturn, Playstation, Game Boy)



En este título no hay una historia bien definida, simplemente se cuentan algunas cosas que hacen los personajes. Su jugabilidad es similar a la del Real Bout, pero añadiendo mas personajes para completar el juego en cuanto a elección, como por ejemplo Krauser, que no aparecía desde Fatal Fury Special. A parte de algunos cambios jugables que siempre hay de entrega en entrega, cabe destacar que aquí se volvió a los dos planos en vez de los tres que se habían puesto anteriormente y todos los ataques se podían volver a esquivar pasando al otro plano. Los escenarios continuaban siendo destruibles en las esquinas, pero esta vez cuando eso ocurria, el personaje que estaba recibiendo quedaba aturdido, no se le podía tirar a ningún sitio.

La versión de Playstation tenía la coletilla "Dominated Mind", tenía una intro de animación, añadía dos personajes más, Alfred y White, y la jugabilidad en esta versión tenía algunos cambios que hacían que no fuera un port muy bien conseguido.









FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL 2: THE NEWCOMERS (1998)

(Arcade, Neo Geo)

Esta entrega tampoco cuenta con historia al igual que la anterior entrega, añade dos personajes totalmente nuevos, Rick Strowd y Li Xiangfei.

La jugabilidad sigue siendo muy similar a la del Real Bout con sus pequeños cambios como siempre al ser un nuevo juego, pero esta vez no hay esquinas destruibles en los escenarios.









Antes de continuar repasando la saga, hay que decir que no hace mucho salieron dos recopilatorios para Playstation 2, uno llevaba los cuatro primeros Fatal Fury y el otro los tres Real Bout, siendo todos las versiones de Neo Geo, aunque aportaban dos nuevos modos de juego, un modo entrenamiento y un modo online.



GAROU: MARK OF THE WOLVES (1999)

(Arcade, Neo Geo, Dreamcast, Playstation 2)



Han pasado diez años de la muerte de Geese, Kain R. Heinlein, cuñado de Geese, vuelve a organizar otro torneo. Rock, ha crecido entrenando con Terry, así que se apunta al torneo para encontrarse con su tio Kain y averiguar quién era su madre.

Este juego fue la respuesta de SNK ante Street Fighter III, toda la plantilla excepto Terry fue totalmente nueva, habiendo personajes interesantes como por ejemplo Rock, los dos hijos del taekwondoka Kim Kaphwan o el karateka de estilo Kyokugen Marco. Los sprites usados en los personajes y pantallas (vuelve a haber una pantalla para cada personaje) son de la máxima resolución que puede soportar la consola de SNK.

La jugabilidad cambió bastante respecto a sus antecesores, se volvió otra vez al sistema de juego de cuatro botones de antaño, puño flojo y fuerte, patada floja y fuerte. Seguía teniendo un sistema de combos intuitivo y no muy complicado. La barra de energía era distinta, al igual que en los Real Bout la barra se cargaba atacando al enemigo, pero se podían cargar hasta dos barras, ya que habían súpers que gastan una barra y súpers que gastan dos barras, cosa que teníamos que suministrar bien. Se decidió de suprimir los planos, en esta entrega se luchaba en un solo plano como en la mayoría de juegos de lucha 2D.

Se introdujo un nuevo sistema de defensa, el Just Defense, el cual si uno se cubría un golpe dándole hacia atrás en el momento justo, el personaje parpadeaba en blanco, recuperaba una pequeña parte de vida y podía atacar antes ya que el personaje dejaba de cubrirse antes de lo normal, así que es una técnica que va bien para recuperar vida y contra atacar rápido, hay que dominar esta técnica para dominar el juego. En este juego también se podía elegir una parte de la barra de vida, principio, medio o final, mientras se estuviera en esta parte de la vida, los ataques del personaje quitaban más vida y había una técnica especial que solo se podía hacer en ese momento. Cuando al personaje le quitaban más vida y salía de esta zona elegida, todo volvía a la normalidad.







FATAL FURY: WILD AMBITION (1999)

(Arcade, Hyper Neo Geo 64, Playstation)

Este título fue uno de los pocos que salieron para la consola 3D de SNK, es un recomienzo de la saga que explica el primer Fatal Fury desde un punto de visto un poco diferente. En la versión de Playstation se puede ver una intro en 3D donde nos muestran como Geese mató a Jeff Bogard, el padre de Terry y Andy, y como luego años después Terry va en busca de Geese para vengarse. Lo curioso de esta intro que está bien conseguida es que no hay voces, el hecho de que sea una intro "muda" la hace un tanto extraña.



Los personajes estaban hechos en 3D, no tenían un gran número de polígonos pero se reconocían perfectamente, los escenarios tenían un suelo en 3D pero los fondos eran fotos en 2D. Es curioso, que una de las cosas que caracterizan a esta saga es poder luchar en varios planos, en cambio este juego, aunque sea en 3D, solo se luchaba en un plano. Se mezclaban personajes de distintas entregas, aunque la mayoría eran clásicos, junto con dos personajes nuevos.

El sistema de juego era el de cuatro botones, dos puños y dos patadas, tenía un sistema de combos que mezclaba las combinaciones de botones dando distintos golpes típica de los juegos de lucha 3D, con las cancelaciones de golpes con técnicas especiales o súpers típico de los juegos de lucha 2D. La barra de energía era distinta, era una barra que siempre tendía a quedarse en medio si no se hacía nada, cuando el personaje pegaba, la barra subía, cuando recibía daño la barra bajaba, cuando se conseguía rellenar la barra, se podían realizar un tipo de súpers. Cuando la barra de vida parpadeaba en rojo, se podían hacer otro tipo de súpers independientemente de la barra de energía. También se podía hace Just Defense, era igual que en Garou, solo que no se recuperaba vida.









Fatal Fury: First Contact (1999)

(Neo Geo Pocket)

Este juego sería la versión de bolsillo del Real Bout Special 2. Para adaptar el juego a las características técnicas de la consola, tuvieron que reducir mucho el número de personajes, entre otras cosas, ahora bien, los personajes cuentan con todos sus golpes, técnicas especiales y súpers.

Igualmente a nivel gráfico, sonoro y jugable deja bastante que desear, pero claro, la portátil no da para más.











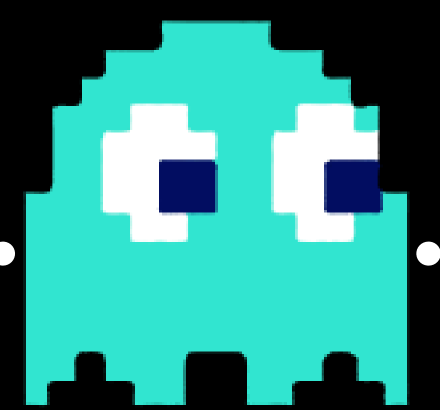
Hace ya más de diez años que no se hace ningún Fatal Fury, a ver si un día de estos SNK Playmore se decide a continuar con la saga.

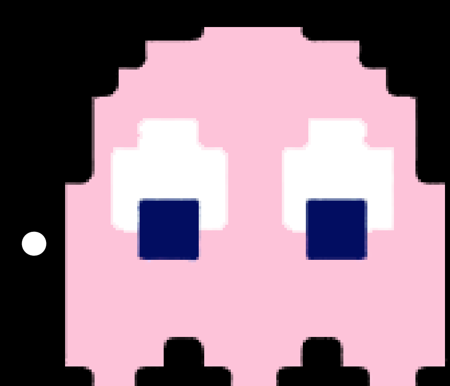
El Mestre

STAFF



Jefe de obra

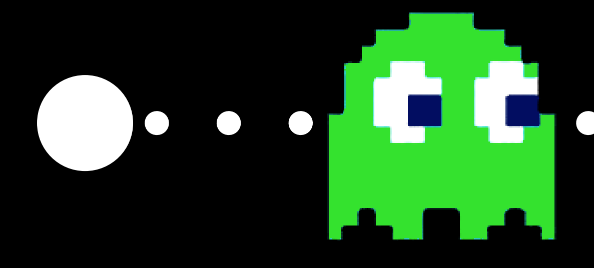




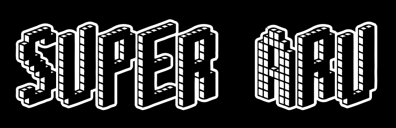
KURAI

Asesora de imagen

Operarios







EL MESTRE

Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

Visión periférica

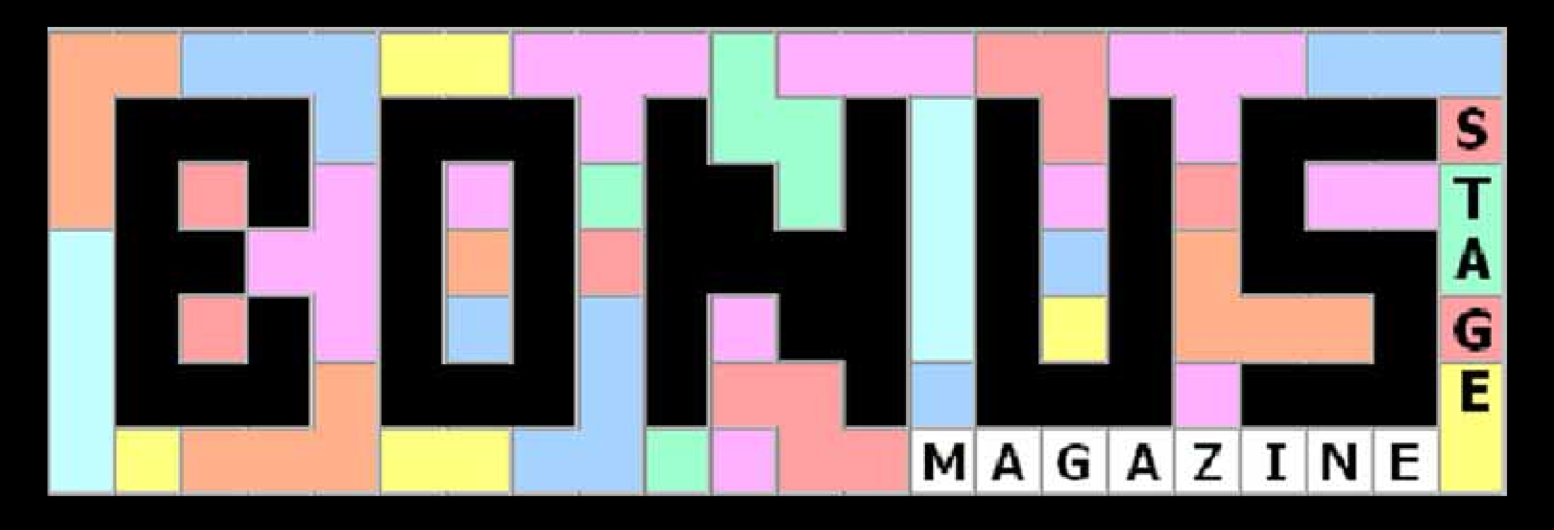
Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores





Numero 05

Julio 2012